Black Rainbow
ブラック・レインボウ

ユーザーズ・マニュアル

〝ブラック・レインボウ〟ユーザーズ・マニュアル

目次

網のかかった部分は、MS-DOSの知識がある方のための情報です。MS-DOSに詳しくない方は読みとばしてください。

第１章　フロッピー・ディスクを取り出す前に

１．１　内容物の確認

まず、箱の裏面に記載されている「パッケージの内容」が全て揃っているか、確認してください。もしひとつでも足りないものがある時には、お手数ですがご購入された販売店で交換してもらいましょう。

１．２　アンケートはがきの投函

ゲームに同封のはがきに必要事項をご記入の上、投函してください。

第２章　プレイ用ディスクを作ろう

フロッピー・ディスクは弱いものです。歪んだり、小さな傷がついただけでおしまいです。磁石やほこりも大敵です。ですから、実際にゲームをする時には、このパッケージに入っているフロッピー・ディスクを使わず、以下の方法で作成したコピー・ディスクを使用してください。なお、2HDのブランク・ディスクが３枚必要です。

この章の手順は、お買いになった後、初めて〝ブラック・レインボウ〟をされる時だけで十分です。２回目からは必要ありません。

☆この製品に含まれているディスクは、すべてMS-DOSの標準フォーマットであり、プロテクト処理はまったくされていません。ですから、MS-DOSのdiskcopyコマンドで完全にコピーできます。

2．1　MS-DOSを組み込む

パッケージの裏に書かれていますように、このゲームにはNEC製MS-DOSヴァージョン2.11～3.3Bのシステム・ディスク（MS-DOSの組み込まれた他のソフトのシステム・ディスクでも構いません）が必要です。

☆MS-DOSのシステム・ファイル（IO. SYS、MSDOS. SYS、COMMAND. COM）が組み込まれたディスクが必要です。

2．1．1　MS-DOSを立ち上げる

コンピュータの電源を入れ、お手持ちのMS-DOSシステム・ディスクをドライブ1に、〝ブラック・レインボウ〟のオリジナル・ユーティリティ・ディスクをドライブ2に入れて、画面に‘A＞’と表示される状態にしてください。具体的には...

・ご使用のMS-DOSシステム・ディスクが、NEC製‘日本語MS-DOSシステム・ディスク’で、メニューが出た場合：

自動的にメニュー一覧が表示されるはずです。その中に「F９：メニューの終了」というのがあることを確認の上、キーボード最上段にある‘f・9’キーを押してください。MS-DOSのヴァージョンによっては、F９ではなく他のキーに「メニューの終了」が割り当てられているものがありますが、その時も「メニューの終了」を選んでください。

・ご使用のMS-DOSシステム・ディスクが、NEC製‘日本語MS-DOSシステム・ディスク’で、日付入力が出た場合：

何度かリターン・キーを押してください。

・他のソフトウェアの場合：

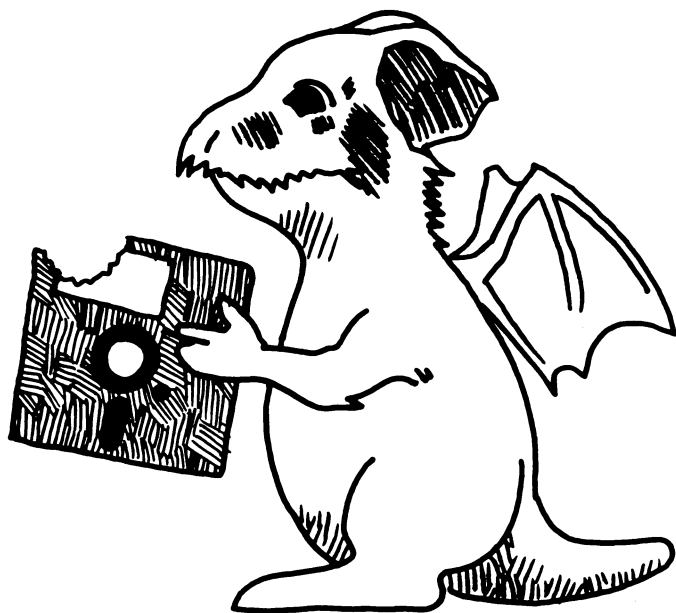
いったんそのソフトを起動させてから終了してください。ただし、立ち上げた後にディスクを入れ替えなければならないソフトであれば、終了した後で立ち上げたディスクに戻してください。

2．1．2　システムを転送する

キーボードから‘B：’と入力して、リターンキーを押してください（大文字小文字どちらでもかまいません)。画面には次のような文字が出ているはずです。

A>B：
B>

ここで、キーボードから‘SYSTEMON’（大文字小文字どちらでもかまいません）と入力して、リターン・キーを押せば、自動的にユーティリティ・ディスクにMS-DOSのシステムが転送されます。作業が終わったら、MS-DOSシステム・ディスクをしまってください。これ以降、MS-DOSシステム・ディスクは不要です。

☆SYSTEMONコマンドは、ユーティリティ・ディスクの先頭部分にMS-DOSシステム・ファイルを転送します。普通のコピー・コマンドで転送してはいけません。なお、MS-DOSでシステム転送付きのフォーマットを行なったディスクに、ユーティリティ・ディスクの全ファイル（*. DAMを除く）をそのまま移してもOKです。

2．2　オリジナル・ディスクをコピーする

2．2．1　ユーティリティ・ディスクのコピー

上記によって作られたユーティリティ・ディスクをドライブA：（横置きマシンでは上のドライブ）に入れて、リセット・ボタンを押してください。オープニングが始まります。オープニングは無限に繰り返されますから、飽きたらスペース・キーを押してください。ユーティリティのメニューが出ます。

まず、ドライブB：（横置きマシンでは下のドライブ）に、ブランク・ディスク（〝ブラック・レインボウ〟に付いてくるディスクではありません！！！）を入れて、「シナリオディスクのコピー」を左クリック（マウスの左ボタンを押して放すこと）してください。すると、「ドライブA：からドライブB：にディスクコピーします。よろしいですか？」と確認してきますから、準備できていればマウスで'yes'の四角を左クリックしてください（画面上のマウス・カーソルが'y／n'に変っているのがおわかりでしょうか？　このゲームでマウス・カーソルがこの模様になった時には、あなたに画面上の'yes' 'no'のどちらかをマウスでクリックしてもらいたいのです)。これで、ユーティリティ・ディスク自身のコピーが作られます。

☆システム転送されたフォーマット済ディスクに、〝ブラック・レインボウ〟ユーティリティ・ディスクをディレクトリ構成ごとコピーしても(diskcopyでは駄目)、ユーティリティ・ディスクのシステム付きコピーはできます。

ユーティリティ・ディスクのコピーが終了したら、ドライブA：に入っているオリジナルのユーティリティ・ディスクを抜いて、しまってください。そして、ドライブB：に入っているユーティリティ・ディスクのコピー（プレイ用ユーティリティ・ディスクと呼ぶことにしましょう）をドライブA：に入れます。

2．2．2　システム・ディスクのコピー

今度は別のブランク・ディスクをドライブB：に入れて、マウスで「システムディスクのコピー」を左クリックします。すると「よろしいですか？」と確認してきますから、〝ブラック・レインボウ〞のオリジナル・システム・ディスクをドライブA：に入れて、マウスで 'yes' の四角を左クリックしてください。作業が始まります。

作業の途中でメッセージが出たら、ドライブA：のシステム・ディスクをプレイ用ユーティリティ・ディスクに入れ替えて、同じく 'yes' を左クリックしてください。作業が終了すれば、ドライブB：のディスクがプレイ用システム・ディスクに生まれ変ります。ドライブA：に入っているオリジナルのシステム・ディスクを箱に戻し、プレイ用ユーティリティ・ディスクをA：に入れてください。

☆このコマンドでは、ブランク・ディスクにシステムを転送した後で、システム・ディスクをコピーします。

2．2．3　シナリオ・ディスクのコピー

次に、また別のブランク・ディスクをドライブB：に入れて、マウスで「シナリオディスクのコピー」を左クリックします。オリジナルの〝ブラック・レインボウ〞シナリオ・ディスクをドライブA：に入れて、さきほどと同様に 'yes' を左クリックすれば、ドライブB：のディスクはプレイ用シナリオ・ディスクとなります。ドライブA：のオリジナル・シナリオ・ディスクは箱に戻して、プレイ用ユーティリティ・ディスクをドライブA：に入れてください。

MS-DOSのdiskcopyでもOK。

2．3　転送が終了したら

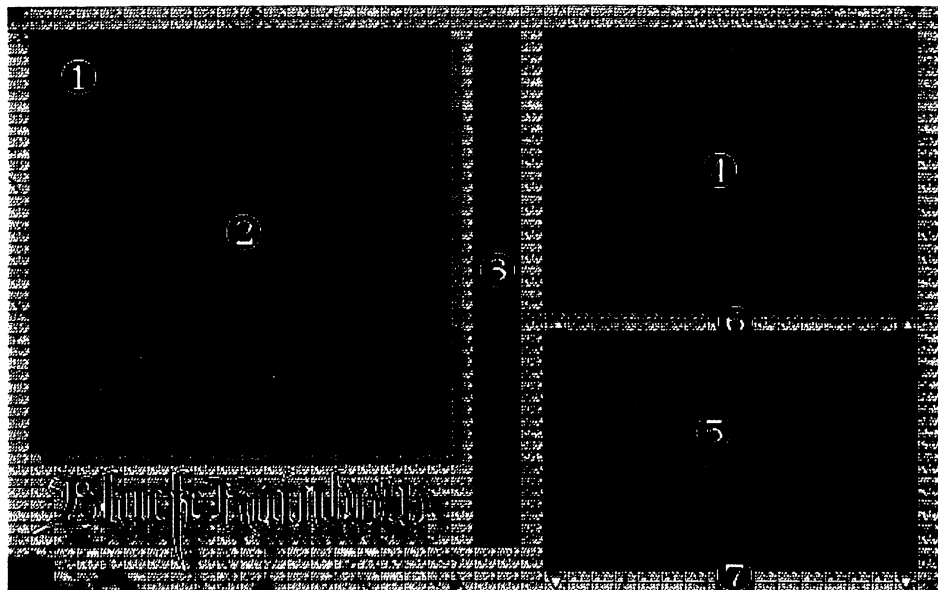
さあ、これでゲームの準備ができました。〝ブラック・レインボウ〟のオリジナル・ディスク3枚は箱の中、あなたの手元には

・プレイ用ユーティリティ・ディスク
・プレイ用システム・ディスク
・プレイ用シナリオ・ディスク
があるはずです。

2．4　ゲーム開始の前に

さて、ゲームを始める前に、パーティを編成しなければなりません。次章をとばして5章に進みましょう。

第3章　ゲームの進行方法

3．1　地図画面でのコマンド（命令）

①地図表示部：

パーティの周囲の地形が表示されます。

通常は、パーティを中心とした７×７の範囲のうち、パーティから見えるところだけが表示され、見えないところは黒くなります。

野外だけは９×９の範囲がすべて表示されます（これは、その範囲がすべて見えるということではなく、キャラクターが常識として知っていることを意味します）。

②パーティ・アイコン：

パーティのいる位置を示します。

③コマンド・アイコン列：

その時に使用可能な命令のアイコンが出ます。

④キャラクター状態表示部：

キャラクターの状態を表示します。一番左にはキャラクターのアイコン、その右には現在のHP（上段）とMP（下段）、その右にはキャラクターの状況アイコンが並びます。

⑤文章表示部：

ゲーム中のメッセージなどが表示されます。新たなメッセージが表示されると、古い文章は上にスクロールして消えます。ここに質問（「入るか？」など）が出て、マウス・カーソルが‘y／n’になった時には、コマンド・アイコン列に出現している‘yes’アイコンと‘no’アイコンのどちらかをクリックしてください。

ここに表示される文章は、基本的にはパーティのキャラクターが得た情報ですが、【　】で囲まれた文章はプレイヤーに対するメッセージです。

⑥ロール・ダウン・バー：

ここを左クリックすると、スクロールして消えてしまった文章表示部のメッセージが巻き戻されます。ただし、ゲーム開始時点からのすべての文章が読めるわけではありません。

左クリックしながら右クリックをすると、スクロール速度が大きくなります。

⑦ロール・アップ・バー：

ロール・ダウン・バーで巻き戻したメッセージを先に進めるにはここをクリックします。ロール・ダウンしていない時には効果はありません。

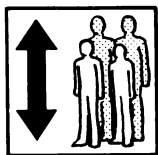
左クリックしながら右クリックをすると、スクロール速度が大きくなります。

■地図画面（メイン画面）でできること：

- 移動
- 隊列変更
- キャンプ
- キャラクター・シートへの移行
- BGMのオン／オフ
- ゲームのセーブ
- ゲームのロード
- ゲームの終了
- マウス感度の変更

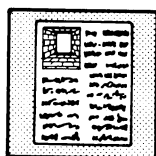
3．1．1　移動

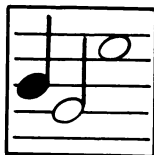
パーティ・アイコンの上下左右をクリックすることによって、パーティがそちらの方向に移動します。場所によっては移動できない方向もあります。

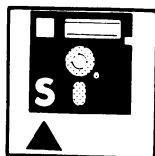
3．1．2　パーティの隊列変更

キャラクター状態表示部に表示されているキャラクターの順序を変更します。全キャラクターのアイコンが地形表示部に並びますので、先頭にしたいキャラクターから順番にクリックしてください。

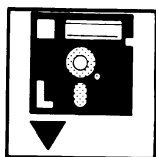
3．1．3　キャンプ

その場所で休息して、戦闘などでダメージを負ったパーティを回復させる命令です。

3．1．4　キャラクター・シートへの移行

キャラクター・シート画面に移るための命令です。

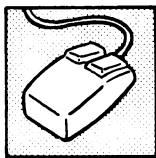
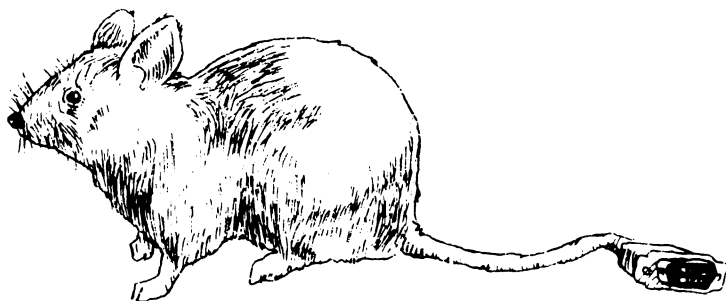
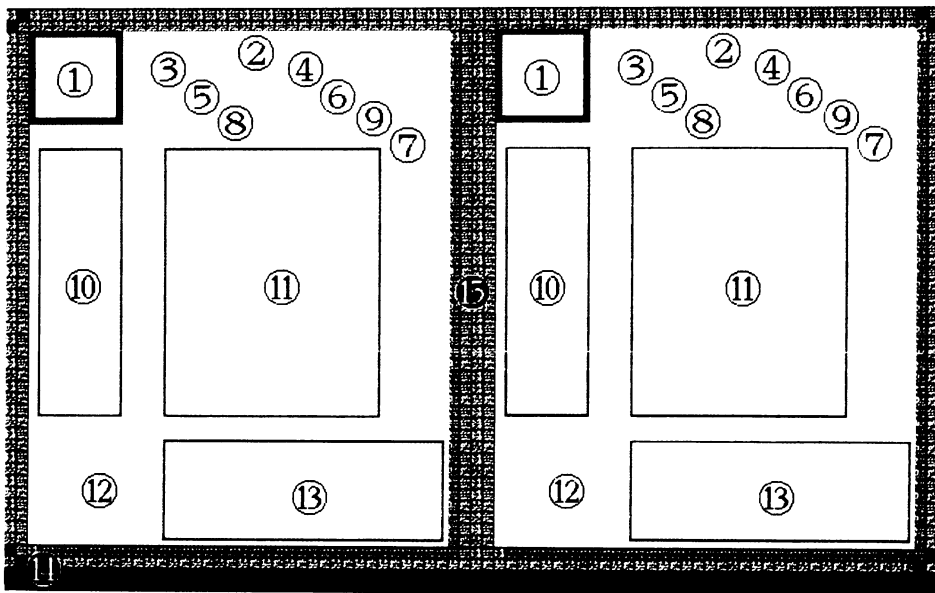
3．1．5　BGM

このアイコンをクリックするたびに、BGMのオン／オフが行なわれます。

3．1．6　ゲームのセーブ

このアイコンをクリックすると、その時点のパーティ状態や、シナリオの進行状況がディスクに記録されます。もし以前にセーブされていたデータがあれば、それは消えてしまいますので注意してください。

3．1．7　ゲームのロード

このアイコンをクリックすると、以前にセーブしたところから再開できます。

3．1．8　ゲームの終了

〝ブラック・レインボウ〟を終了するための命令です。

3．1．9　マウス感度の調節

ご使用のマウスとマシンの性能によっては、マウスの移動が遅すぎたり速すぎたりして不便な時があります。そのような場合は、このアイコンをクリックしてください。マウスの感度が「中」「低」「高」「中」「低」.. と変化します。

3．2　キャラクター・シート画面でのコマンド

①キャラクター・アイコン：

そのキャラクターの顔が拡大表示されます。また、店やアイテムのある場所では、そこの地形が拡大表示されます。これをクリックすると、別のキャラクターのシートになります。

②名前（Name）：

キャラクターの名前が表示されます。

③種族(Race)：

種族が表示されます。

Human＝人間、Dwarf＝ドワーフ、Elf＝エルフです。

④年齢(Age)：

年齢が表示されます。

⑤レベル(Level)：

レベルが表示されます。

⑥経験値(Exp)：

これまでに獲得した経験値が表示されます。

⑦状態(Stat)：

通常はGoodと表示されますが、キャラクターが特殊な状況に陥った時には、
石化している時はStone、
盲目状態の時はBlind、
気絶状態の時はUncon、
睡眠状態の時はSlept、
死亡時にはDead、
毒を受けている状態の時にはPoisoned
が表示されます。

⑧HP：

右側が最大HP（無傷の時のHP)、左側が現在のHPです。

⑨MP：

右側が最大MP(スペルをまったく使用していない時のMP)、左側が現在のMPです。

⑩能力値：

キャラクターの能力値が表示されます。STRとAPPの間をクリックすると、その部分にMDVが表示されます。

⑪アイテム：

上から順に、「胴体の装備」(Body),「左手の装備」(L. Hd),「右手の装備」(R. Hd),「その他の装備１」,「その他の装備２」,...,「その他の装備８」が表示されます。

⑫使用可能なスペルの種類：

そのキャラクターが使えるスペルの種類の頭文字が表示されます。

⑬記憶しているスペル：

キャラクターが憶えているスペルの名前と、そのスペルの消費MP値が表示されます。現在のMPよりも消費MPが大きかったりして使える状態でないスペルは青文字、今すぐに使用可能なスペルは黒文字です。

⑭所持金：

パーティが所有しているお金を表示します。単位はGP（金貨）です。

⑮コマンドアイコン列：

その時に使用可能な命令のアイコンが出ます。

※「場所」のシートの時には、②〜⑬はありません。

■キャラクター・シート画面でできること：

- アイテムの移動
- アイテムの使用
- スペルの使用
- キャラクター・シート画面の終了

キャラクター・シート画面では、パーティ全員とその「場所」、そして場合によっては「店」の情報が見られますが、一度には２人分のシートしか表示されません。表示するキャラクターを変更するには、シート左上に拡大表示されているキャラクター・アイコンをクリックしてください。また、能力値の部分をクリックすると、MDVの一覧に切替わります（もう一度クリックすると元に戻ります）。

「場所」シートには、今パーティがいる場所にあるアイテムが表示されます。ここに登場したアイテムや、キャラクターのシートから移動させたアイテムは、パーティが移動するまでは存在し続けますが、一度移動してしまうと消えてしまうので注意してください。つまり、アイテムを捨てる時には「場所」シートに置けばいいのです。

3．2．1　アイテムの移動

まず、アイテムの名前の部分をクリックします。すると、アイテムの移動モードになります。それから、移動させたいアイテムと移動先をクリックしてください。移動先にアイテムがある場合は交換、ない場合は単に移動が行なわれます。

アイテムは、胴体（Body)、右手（R. Hd)、左手（L. Hd）にそれぞれ1個、またそれとは別に8個（ITEM）所持できますが、胴体には防具だけしか持てません。

両手用武器は両手ともに使用しますので、武器名が表示されていない方の手には横線が表示されます。何も持っていないキャラクターに両手武器を装備させるには、移動先に右手あるいは左手をクリックすればいいのですが、両手武器を持っているキャラクターが武器を変える時には、移動先として（両手）武器名が表示された方の手を選択してください。なお、左右の手に別の武器を持ったキャラクターに両手武器を装備させる時には、ITEM欄に最低1ヵ所の空きが必要です。

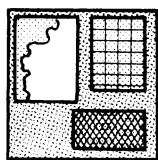
3．2．2　アイテムの使用

まず、このアイコンをクリックします（マウス・カーソルのデザインが変ります)。それから、使いたいアイテムの名前をクリックします。すると、マウス・カーソルが‘y／n’になりますので、yesアイコン（使う）あるいはnoアイコン（使わない）をクリックしてください。一度このアイコンをクリックした後でアイテムの使用を思い止まった時には、もう一度このアイコンをクリックしてください。

3．2．3　スペルの使用

まず、このアイコンをクリックします（マウス・カーソルのデザインが変ります)。それから、使いたいスペルの名前をクリックします（黒字のスペルしか使えないことを忘れないでください——もし使いたいスペルが画面に表示されていなければ、スペル名の右にある▲▼をクリックして表示させてください)。すると、マウス・カーソルが'y／n'になりますので、yesアイコン（使う）あるいはnoアイコン（使わない）をクリックしてください。

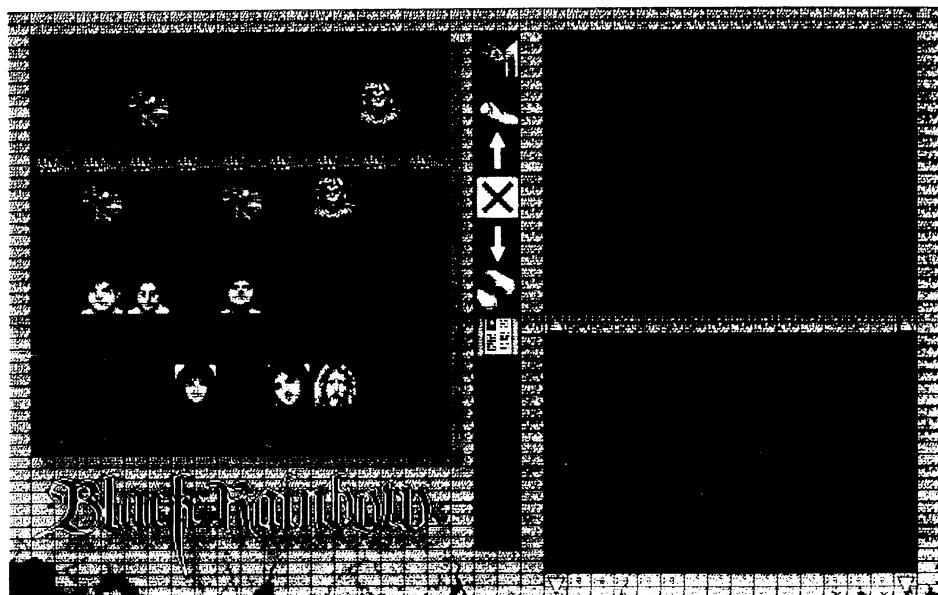
一度このアイコンをクリックした後でスペルの使用を思い止まった時には、もう一度このアイコンをクリックしてください。

3．2．4　キャラクター・シート画面の終了

このアイコンをクリックすると、メイン画面に戻ります。ただし、マウスカーソルが矢印でなければ、このアイコンは効果がありません。

※マウスカーソルを手の形から矢印に戻す方法：

・「アイテムの使用」あるいは「スペルの使用」アイコンが反転している：
　そのアイコンをもう一度クリックする。

・それ以外（「アイテムの移動」の状態)：
　アイテムのどれかを2回クリックする。

3．3　戦闘画面でのコマンド

　パーティがモンスターに出会うと、メイン画面の地形表示部が「戦場」に切替わります。またコマンド・アイコン列には、戦闘用のアイコンが並びます。

モンスター側後方ゾーン
モンスター側後列
モンスター側中間ゾーン
モンスター側前列
両者中間ゾーン
パーティ側前列
パーティ側中間ゾーン
パーティ側後列
パーティ側後方ゾーン

キャラクターあるいはモンスターは、前列もしくは後列に位置します。列の変更は戦闘中に可能ですが、戦闘に入って最初の位置は、キャラクター状態表示部の上3人が前列、残りが後列となります。

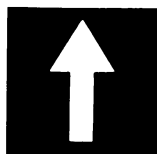
武器では、相手一人にしか攻撃できません。また、剣などでは前列から前列への攻撃しかできません。

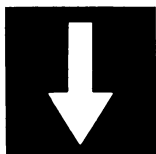
スペルは、列やゾーンに対して効果を持つものがあります。詳しくはそれぞれのスペルについての説明をごらんください。

■戦闘画面でできること：

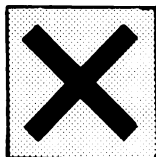
戦闘は、CO値の少ないキャラクター／モンスターから順番に行動を選択することによって進んでいきます。モンスターの行動は自動的に行なわれますが、キャラクターの行動は、あなたが以下の行動からひとつを選んで決めなければなりません。

・前進
・後退／脱出
・なにもしない
・武器による攻撃
・スペルの使用
・アイテムの使用
・武器交換
・キャラクターのデータを見る

3．3．1　前進

後列のキャラクターを前列に動かす時には、このアイコンまたは前列をクリックします。パーティ側中間ゾーンにかかっているスペルの影響を受けます。

3．3．2　後退／脱出

前列のキャラクターを後列に動かす時には、このアイコンあるいは後列をクリックします。パーティ側中間ゾーンにかかっているスペルの影響を受けます。

後列のキャラクターを戦闘から脱出させる時にも、このアイコンあるいは後方ゾーンをクリックします。パーティ側後方ゾーンにかかっているスペルの影響を受けます。

3．3．3　なにもしない

なにもしません。戦闘画面に表示されている自分自身のアイコンをクリックしても、「なにもしない」が選択できます。

3．3．4　スペルの使用

これをクリックすると、１人分のキャラクター・シートが開きますので、掛けたいスペルの名前をクリックしてください（掛けたいスペルが表示されていない場合は、スペル名の右にある▲▼をクリックして表示させてください)。その後、yesをクリックすればスペルが掛かります。掛ける対象を選択しなければならないスペルの場合、文章表示部にそのメッセージがでますので、それにしたがって対象をクリックしてください。

MPの不足などによって掛けられるスペルがない時や、途中で気が変った場合は、キャラクター・シート上で反転しているアイコンをクリックしてください。

3．3．5　武器による攻撃

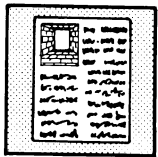
攻撃目標のモンスターのアイコンをクリックします。弓などの場合は、攻撃するキャラクターの場所や目標の場所に関係なく攻撃できますが、それ以外の武器では前列から敵の前列にしか攻撃できませんし、「両者中間ゾーン」にスペルが掛けられていればその影響を受けます。

3．3．6　アイテムの使用

これも、クリックすれば１人分のキャラクター・シートが開きますので、使いたいアイテムの名前をクリックしてください。その後、yesをクリックすればそのアイテムを使用します。アイテムの使用を取り止める時は、キャラクター・シート上で反転しているアイコンをクリックしてください。

3．3．7　武器交換

開いたキャラクター・シートの中でアイテムを移動／交換します。操作方法はキャラクター・シート画面と同じですが、当然ながらキャラクター間の交換はできません。

3．3．8　キャラクターのデータを見る

１人分のキャラクター・シートが見られます。内容はキャラクター・シート画面と同じで、シート左上のキャラクター・アイコンをクリックすれば他のキャラクターのデータも見られます。ただし、アイテムやスペルは使えません。なお、このコマンドはキャラクターの行動ではありませんので、これを選んだ後で戦闘画面に戻っても、別のコマンドが行なえます。

第４章　ゲームのプレイの前に

さて、システム・ディスクをＡ：に、シナリオ・ディスクをＢ：に入れて「ゲーム開始」をクリック（ユーティリティ・ディスクで立ち上げた場合）するか、リセットするとゲームが始まります。しかし、その前に、あなたが正規ユーザーであるか否かをチェックする手続きを踏んでもらわなければなりません。

ゲームがスタートすると、画面に８桁の数字が表示されます。ゲームに付属の「魔法書」(赤い紙に黒で印刷してあるもの)からその番号を捜して、その右の４桁の数字をキーボードから入力してください。

例えば

画面に「４５６７　３４５６」と出たら、「魔法書」でその番号を捜し...

４５６７	３２３１	６５５１	４５９０	８０８６	８００１
４５６７	３２３３	６５４５	４５９０	８０８８	８８０１
４５６７	３３５６	６５１２	４５９０	８１０１	８８８１
４５６７	３４０２	６５０２	４５９５	８２０１	８８８８
４５６７	３４５６	６８０９	....	....	....
....	....	....	....	....	....

対応する番号の右の番号「６８０９」をキーボードで打ち込み、リターン・キー（曲った矢印が印刷されている、大きなキー）を押します。

また、ゲームが始まってからも、「魔法書」やワールドガイドに関する質問が出る時がありますので、「魔法書」やマニュアル類は必ず用意しておいてください。

※魔法書は再発行いたしません。

ゲームの手順（まとめ）

◎最初の手順

○ドライブA：にMS-DOSシステム・ディスク、B：にユーティリティ・ディスクを入れて立ち上げ、ユーティリティ・ディスクにシステムを組み込む

○ドライブA：にユーティリティ・ディスクを入れて立ち上げ、ユーティリティ・ディスク、〝ブラック・レインボウ〟システム・ディスク、シナリオ・ディスクをコピーする

○ユーティリティでキャラクターを作成し、パーティを選択する

○ゲーム・スタート

◎2回目から

○ドライブA：にコピーした〝ブラック・レインボウ〟システム・ディスク、B：にコピーしたシナリオ・ディスクを入れて立ち上げる

◎ユーティリティの使用

○ドライブA：にコピーしたユーティリティ・ディスク、B：にコピーした〝ブラック・レインボウ〟システム・ディスクを入れて立ち上げる

◎注意

〝ブラック・レインボウ〟ユーザー・システム・ディスクは書き込み可能状態にしてください。

ブラック・レインボウ
サポート・シート

氏名 ______________________________

住所　〒 ______________________________

____

電話番号 ______________________________

ご使用の機種　（　　　　　　　　　）CPU/CLOCK（　　　　　　）

FM音源ボード　　なし　　あり　（　　　　　　　　　　　　）

ハード・ディスク　なし　　あり　（　　　　　　　　　　　　）

外装ディスク　　なし　　あり　（　　　　　　　　　　　　）

マウス　　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

他の拡張ボード　なし　　あり　（　　　　　　　　　　　　）

MS-DOS　　VERSION（　　　　　　　　　　　　　　）

その他　　（　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

問題点

____

____

____

____

ブラック・レインボウIIへの要望：

第5章　キャラクターのデータ

〝ブラック・レインボウ〞のキャラクター能力値には、基本能力値と、それから計算される二次能力値の2種類があります。基本能力値は、キャラクターのレベルが上がるとともに上昇します。また二次能力値は、基本能力値が変化するたびに再計算されます。二次能力値から説明しましょう。

二次能力値：

CO　攻撃順序(Combat Order)：攻撃の順番を決定する数値です。1ラウンドにキャラクターおよびモンスターは行動をひとつ実行できますが、その順番はCOの小さい順番です。

AV　攻撃力 (Attack Value)：武器による攻撃の命中率です。大きい方が有利です。ただし、手にしている武器と身に着けている鎧によって減少することがあります。

DV　防御力(Defence Value)：武器による攻撃を受けた際に、それを避ける能力を表す数値です。大きい方が、かわしやすくなります。AVと同じく、武器と鎧によって修正されることがあります。

MDV　魔術防御力 (Magic Defence Value)：スペルによる攻撃を受けた際に、それを避ける能力を表す数値です。小さい方が、そのスペルをかわしやすくなります。また、ダメージも小さくなります。なお、MDVは次の7種類に細分されています。

FMDV	対ファイア・マジック
EMDV	対アース・マジック
WMDV	対ウォーター・マジック
AMDV	対エア・マジック
PMDV	対フィジカル・マジック
MMDV	対メンタル・マジック
DMDV	対ディヴァイン・マジック

HP　　ヒット・ポイント（Hit Point）：体力を表します。これが0になると行動不能になり、またある程度マイナス（その数値はFITによって決定）になると、そのキャラクターは死亡します。

MP　　マジック・ポイント（Magic Point）：精神力を表します。これが0になると行動不能になり、またある程度マイナス（その数値はMSVによって決定）になると、そのキャラクターは死亡します。さらに、スペルを使用したキャラクターは、そのスペルに定められたMPコストの分だけMPを消費します。

基本能力値：

STR　　筋力値(STRength)：力の強さを表します。AVに影響します。また、武器によって与えるダメージにもボーナスが加わります。

MEN　　精神値（MENtality）：精神的な強さを表します。MP、MDVに影響します。

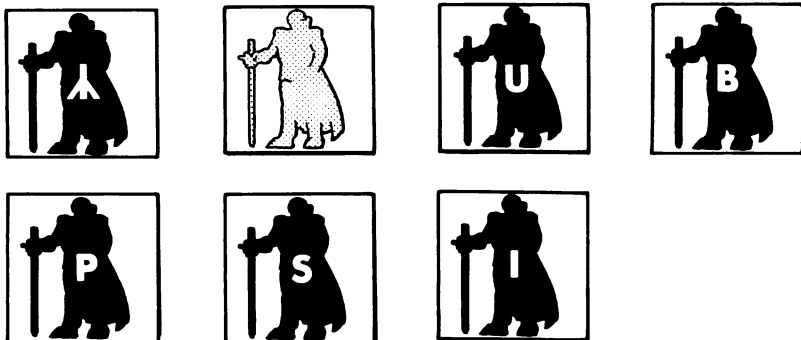
REF　　反射値（REFlection）：反射神経のよさを表します。AV、DV、COに影響します。

SPD　　敏捷値(SPeeD)：肉体的な素速さを表します。AV、DV、COに影響します。

INT　　知識値(INTelligence)：頭のよさを表します。MP、MDVに影響します。

FIT　　健康値（FITness）：肉体的な健康の度合いを表す数値です。HPに影響します。

APP　　容貌値(APPearance)：見た目の美しさです。二次能力値にはまったく影響しませんし、どんなに低くてもＯＫです。

キャラクターの状況：

キャラクターの作成時には関係ありませんが、ゲーム中には、いろいろと困った状態に陥ることがあります。左上から：

死亡：HPあるいはMPが大きくマイナスになって、死んでいます。
石化：モンスターの特殊攻撃などで石になっています。
気絶：HPあるいはMPがマイナスになって、行動不能になっています。
盲目：眼が見えない状態です。
毒　：毒を受けて、少しずつHPが減少する状態になっています。
睡眠：寝ています。
呪縛：動けません。

種族：

〝ブラック・レインボウ〞には、数多くの種族が登場しますが、キャラクターとして選べるのは、人間、エルフ、ドワーフの３種類だけです。ドワーフとエルフには、基本能力値に以下の修正が加えられます。

	STR	MEN	REF	SPD	INT	FIT	APP
エルフ	－10	＋10	＋10	＋10	±0	－15	＋20
ドワーフ	＋20	±0	－10	－10	±0	＋20	±0

性別：

能力値その他にいっさい影響しません。

訓練：

〝ブラック・レインボウ〟には、キャラクターの職業というものは存在しません。そのかわり、キャラクター作成の時に、いくつかの訓練を修了したことにして、能力値をアップさせたり、魔術を使えるようにすることで、キャラクターに特徴を持たせることができます。

訓練には以下の種類があり、各キャラクターとも四つ選べます。ただし、同じ修業を２回選ぶことはできません。

種類	効果
戦士基礎訓練	STR＋10＊、REF＋10＊、SPD＋10＊
魔術師基礎訓練	REF＋10＊、INT＋10＊、MEN＋30＊、FIT－20＊
ＳＴＲ訓練	STR＋15＊
ＭＥＮ訓練	MEN＋15＊
ＲＥＦ訓練	REF＋15＊
ＳＰＤ訓練	SPD＋15＊
ＩＮＴ訓練	INT＋15＊
ＦＩＴ訓練	FIT＋15＊
Ｆ魔術修業	ファイア・マジック使用可能
Ｅ魔術修業	アース・マジック使用可能
Ｗ魔術修業	ウォーター・マジック使用可能
Ａ魔術修業	エア・マジック使用可能
Ｐ魔術修業	フィジカル・マジック使用可能
Ｍ魔術修業	メンタル・マジック使用可能
Ｄ魔術修業	ディヴァイン・マジック使用可能

＊レベルアップ時の能力値上昇にも影響

第６章　キャラクターの作成(ユーティリティの使用方法)

６．１　キャラクター作成の手順

ユーティリティ・ディスクで立上げ、メインメニューで「キャラクター作成」をクリックします。

６．１．１　基本能力値の選択

最初は、すべての基本能力値に65が入っています。マウスで数値を増減してください（▲▲クリックで増加、▼▼クリックで減少)。数値は、20〜100の間で自由に選択できます。数値が決ったらＯＫをクリックしてください。

６．１．２　性別・種族・年齢の選択

性別は、「男性」「女性」のどちらかをマウスで選んでください。能力値には影響しません。なお、男性／女性の選択によって、画面左上のキャラクター・アイコンが変化しますが、これは一時的なものです。作成するキャラクターのアイコンを選択するのは、「アイコン作成」で行ないます。

種族は、「人間」「エルフ」「ドワーフ」のどれかをマウスで選んでください。画面左のシートには、現在カーソルのある種族の修正が加えられた能力値が表示されます。

年齢も、性別と同じく能力値には影響しません。20〜100の間で自由に設定してください。操作方法は能力値の入力と同じです。

６．１．３　名前の入力

キーボードから名前を入力してください。リターン・キーで決定です。

〝ブラック・レインボウ〞ユーティリティは主なＦＥＰと共存できます。そのため、この名前入力や、スペル名称の変更で全角文字を使用できます。ただし、〝ブラック・レインボウ〞のゲームをされる時には、ＦＥＰを外さなければなりません。

6．1．4　訓練の選択

マウスで、キャラクターに行なわせたい訓練の名前を選択してください。最大で4種選択できます。一度クリックしたものをとりやめる時には、その名前をもう一度クリックしてください。

○「STR訓練」など「能力値訓練」を選ぶと、その能力値が増加します。また、レベル・アップ時の能力値増加も有利となります。

○「戦士訓練」「魔術師訓練」は、それぞれの役割に応じた複数の能力値が増加します。なお、「魔術師基礎訓練」を選ばなくてもスペルは使用可能ですが、「魔術修業」のどれかを選択しなければスペルは使えません。つまり、(ある種類の) スペルが使用可能か否かは (その種類の)「魔術修業」を選んだかどうかで決まるのです。

○「魔術修業」を選ぶと、その種類のスペルが使用可能となります。

6．1．5　スペルの選択

「訓練の選択」で「魔術修業」を選んだキャラクターは、ゲーム開始時に憶えているスペルを決定しなければなりません。憶えたいスペルをクリックしてください。数は、各種類とも3スペルです。

6．1．6　確認

さて、ここまででキャラクター作成は終了です。今できたキャラクターが気にいったなら、yesをクリックしてください。

注意1：この時点でのキャラクター・アイコンは暫定的なものです。キャラクターのアイコンを決定するのは、次の「アイコン作成」時です。ですから、ひととおりキャラクターを作成したら、たとえアイコンを作成しない時でも「アイコン作成」を選択してください。
注意2：すでにゲームを行なっているキャラクターが存在している時 (ゲームでセーブしたデータがある時)、新たなキャラクターを作ってパーティに入れ、ゲームでロードすると、その新参キャラクターには最初から経験点が与えられます。

6．2　キャラクターのアイコン作成

〝ブラック・レインボウ〞では、キャラクターを32ドット四方の絵（アイコン）で表現します。すでにいくつかの絵は用意されていますが、それらが気にいらないときには自作することもできます。

6．2．1　アイコン・データのロード

画面左のアイコンを変更した後でそれらをすべて破棄したい時には、「ロード」のアイコンをクリックしてください。すると、現在ディスク上にある絵のデータがふたたび画面の左方に表示されます。

6．2．2　編集するアイコンの選択

画面左に表示された絵の中から、元としたい絵を選んでクリックします。そして右矢印のアイコンをクリックすると、その絵が画面中央に拡大表示されます。

6．2．3　アイコンの編集

画面右側のパレットで使いたい色をクリックします。すると、その色が「現在色」となります(拡大画面上部に表示されます)。その後、拡大画面のマス目をクリックすると、「現在色」がそこに置かれます。「現在色」はパレットをクリックして新たな「現在色」を選択するまで変りません。

6．2．4　編集データの登録

編集が終わったら、そのアイコンを保存したい場所を、画面左側のアイコン群の中からクリックしてください。そして左矢印アイコンをクリックすると、現在拡大画面にある絵がその場所に置かれます。

6．2．5　アイコン・データのセーブ

編集作業がすべて終了したなら、「セーブ」のアイコンをクリックしてください。ディスクのデータが、画面上のアイコン・データで更新されます。

6．2．6　「アイコン作成」終了とキャラクター・アイコン選択

編集が終了して（実際にアイコンをいじった時にはデータのセーブを忘れないでください）「アイコン作成」から抜ける時には、Endアイコンをクリックしてください。すると、その時に作成されているキャラクターの名前と、現在わりふられているアイコンが拡大画面に登場します。

キャラクターのアイコンを別のものに変更したければ、左のアイコン群から新たなアイコンをクリックし、続いてキャラクターの名前をクリックしてください。

アイコンのわりふりが終了したら、もう一度Endアイコンをクリックしてください。ユーティリティのメニューに戻ります。

6．3　キャラクターの登録

何人か作成したキャラクターのうち、だれをゲームに登場させるかを選びます。画面の指示にしたがって、6人までのパーティを編成してください。

6．4　キャラクターの削除

ディスクにあるキャラクターを削除したい時には、このコマンドを使用します。削除するキャラクターを選んで、確認してください。ただし、現在プレイ中のキャラクターを削除することはできません。死亡したキャラクターなど、プレイ中のキャラクターを削除したい場合は、「キャラクターの登録」でパーティから外した後で、このコマンドを行なってください。

6．5　スペル名称の変更

〝ブラック・レインボウ〞に登場するスペル（呪文）には、半角文字の英語で名称が与えられています。しかし、ユーティリティ・ディスクの「スペル名称の変更」によって、それらを変更することが可能です。ただし、一度変更してしまうと元には戻りませんし、また元の名前は完全に消えてしまいますから、何を何に変更したかをきちんと記録しておかなければ、混沌が貴方を襲うことになるでしょう。

変更方法：
ユーティリティで「スペル名称の変更」をクリックし、表示されたスペルの名前をクリックする。後はキャラクター名の入力と同じ。

6．6　ユーティリティの終了

「ゲーム・スタート」をクリックしてください。ゲームが始まります。ただし、「キャラクター選択」で最低１人のキャラクターが選択されていなければ、ユーティリティは終了できません。

第７章　スペルについて

７．１　スペルの種類

〝ブラック・レインボウ〟に登場するスペルは、以下の７種に分類されます。いずれも、その種類の魔術を修業しなければ使用できません。

Ｆ魔術：ファイア・マジック
Ｅ魔術：アース・マジック
Ｗ魔術：ウォーター・マジック
Ａ魔術：エア・マジック
Ｐ魔術：フィジカル・マジック
Ｍ魔術：メンタル・マジック
Ｄ魔術：ディヴァイン・マジック

ゲーム開始時のキャラクターは、どの魔術に対しても同じ抵抗力(MDV)を持っていますが、ゲームを進めるとこれらの数値がばらばらになるかもしれません。また、モンスターの中には、特定の種類の魔術に弱いものや、逆にある種の魔術はまったく効かないものがいます。

７．１．１　Ｆ魔術

炎に関係する力を召喚して使用する魔術です。

７．１．２　Ｅ魔術

大地に関係する力を召喚して利用する魔術です。

７．１．３　Ｗ魔術

水に関係する力を呼び集めて利用する魔術です。

7．1．4　A魔術

大気に関係する力を呼び集めて利用する魔術です。

7．1．5　P魔術

物理的な力を利用する魔術です。

7．1．6　M魔術

相手の精神に影響を与える魔術です。

7．1．7　D魔術

神の持つ力を借りて利用する魔術です。

7．2　使用できる時によるスペルの分類

〝ブラック・レインボウ〟のスペルには、戦闘時に使用できるか否か、そして非戦闘時（地形画面の時）に使用できるか否かの区分があります。どのスペルがいつ使えるかは、キャラクター・シート画面でのスペル名の文字色で確認できます（黒なら使用可能――ただし、ＭＰが足りない場合は必ず青になる）。

7．3　目標によるスペルの分類

7．3．1　非戦闘時に使えるスペルの場合

個人にのみ影響を与えるスペルを使う場合は、地形画面右上の、目標とするキャラクター・アイコンをクリックしてください。それ以外のスペルであれば、目標を設定する必要はありません。

7．3．2　戦闘時に使えるスペルの場合

スペルによっては、目標を「戦場」でクリックしなければならないものがあります。そのような場合は、「戦場」に青枠が出現して、文章表示部に選択をうながすメッセージがでますので、それにしたがってください。

【1マスを指定してください】が出た時には、そのスペルは1マス（ひとり）にのみ効果を持ちますので、青枠の中のどこか1マスをクリックしてください。

【ゾーンを指定してください】が出たら、そのスペルはゾーン（「戦闘画面でのコマンド」の項参照）ひとつに効果を与え、しかもその効果は持続します。青枠で囲まれたゾーンのどれかをクリックしてください。

【列を指定してください】が出たなら、そのスペルは、

敵の後列／敵の前列／味方の前列／味方の後列

のどこか1列に効果を与えます。青枠で囲まれた列のどれかをクリックしてください。

7．4　スペルの獲得

キャラクター作成時に魔術修業を選択したキャラクターは、「最初から憶えている」スペルを持っていますが、ゲーム中にも新たなスペルを獲得する可能性があります。

ひとりのキャラクターは最大20個のスペルを憶えられる「記憶場所」を持っており、その番号がキャラクター・シート画面上のスペル名表示部分に並んでいます。もしゲーム中に新たなスペルを獲得したら、憶える「場所」を選択してください。その番号のところに新たなスペルが記憶されます。この時、すでにスペルを憶えている「場所」を選択してしまうと、憶えていたスペルは消え去ってしまいますので注意してください。

第8章　新たなパーティの編成・途中ゲームのコピー

〝ブラック・レインボウ〞のデータはシステム・ディスクに記録されています。そのため、それまでのゲームをやめて、新たに別のパーティでプレイされる時には、ユーティリティで「システムディスクのコピー」を新たに行なってください。

冒険途中の状況を記念として残しておきたい場合は、ユーティリティで「シナリオディスクのコピー」を選び、シナリオ・ディスクの代りに現在使用中のシステム・ディスクを入れてコピーしてください。

第9章　ハード・ディスク/RAMディスクを利用する

〝ブラック・レインボウ〞はMS-DOS上のソフトウェアですので、ハード・ディスクや増設RAMを使って高速化することができます。ただし、ハード・ディスクやRAMディスク、ドライバ（増設RAMの場合）はもちろん、MS-DOSの知識が必要なことはいうまでもありません。詳しいことは、ユーティリティ・ディスク上のドキュメント・ファイル（README. DOC）をごらんください。

※ハード・ディスクには約3MB以上（システム構成に依存）の空き容量が必要です。

第10章　おかしいな？

ゲームがスタートしなかったり、ゲームの途中に何か疑問が生じました時には、以下の対処法を確認、または実行してください。それでもおかしい場合は、次章に従って弊社までご連絡願います。

症状：MS-DOSが立ち上がらない

考えられる原因１（"No system files"）：実はそれはMS-DOSではない
対処：... MS-DOSで立ち上げる

考えられる原因２（"640KB Ok" の繰り返し）：使用機種がEPSON製
対処：機械本体に付属の、「ソフトウェア・インストレーション・プログラム」を使用する

症状：MS-DOSが組み込めない

考えられる原因１：ユーティリティ・ディスクが書き込み禁止？
対処：ディスクを書き込み可能にする

考えられる原因２：実はそれはMS-DOSではない
対処：... MS-DOSで立ち上げる
メモ：MS-DOSなら、立ち上げた時に"MS-DOSバージョン..."というメッセージが出ます。"How many files(0-15)?"というメッセージは絶対に出ません。

症状：「プログラムが大きすぎてメモリに入りません」「メモリが足りません」

考えられる原因：メモリの一部が切り離されている？
対処：ディップ・スイッチ３－６がONになっているなら、ソフトウェア・スイッチでメモリを640KBに設定する

症状：FM音源ボードが入っているのに音楽がでない

考えられる原因：EMSボードのために、音源ボードのROMが切られている？
対処：EMSボードを載せる前の状態にする

症状：ディスクを読みにいって、エラーが出る

考えられる原因：ディスク・ドライブの不調？　フロッピーの磨耗／損傷？
対処：他のソフトでも同じ症状が出るなら、ディスク・ドライブをクリーニングあるいは修理に出す。
メモ：このゲームだけの症状の場合、新たにコピーを作成して試してください。それでも同じ症状であれば、オリジナル・ディスク製造上の不良が考えられますので、こちらにご連絡ください。なお、ゲームに使用するブランク・ディスクには、なるべく有名ブランドのものをご使用ください。

症状：ブランク・ディスクへのコピー時に失敗する

考えられる原因１：ディスク・ドライブの不調？　フロッピーの磨耗／損傷？
対処：上の対処を参照

考えられる原因２：ブランク・ディスクの種類が違う
対処：2HDのブランク・ディスクを使う

症状：セーブできない

考えられる原因：ディスクが書き込み禁止？
対処：ディスクを書き込み可能にする

症状：パーティが思った方向に動けない

考えられる原因：データが動けないように設定してある
メモ：地形のデータと、表示される地形の絵は、完全に独立しています。ですから、同じ絵の地形でも、入れるところと入れないところがあります。

症状：隠し扉が心配で夜も眠れない

考えられる原因：不眠症
メモ：ただの壁に見えて、実は通れる。こういった「抜け道」は〝ブラック・レインボウ〟にも存在します。これは、その方向に進むことで発見できますが、ほとんどすべて（シナリオに関係する抜け道にはすべて）の抜け道には手がかりを用意していますから、全部の壁にぶつかりながら進む必要はありません。

症状：食料がみつからない

考えられる原因：食料はない
メモ：〝ブラック・レインボウ〟に食料の概念はありません。ただし、これはキャラクターが飯を食わないのではなく、食うのが当然だからです。宿や酒場で使う食事代は、パーティの貨幣単位である金貨に比べれば無いも同然なので、金銭の出し入れは行ないません。
なお、野外では狩をして食料を得ていることになっています。

症状：魔法書が読みづらい

原因：コピー防止のため、あえて読みづらくしている
対処：なし。絶対に対処してはいけない
メモ：コンピュータ・ソフトの不正使用を防止する手段には、現在のところディスクそのものにプロテクトを掛けてコピーできないようにする方法と、ゲームに必要なマニュアル類にプロテクトを掛けてコピーできないようにする方法などがあり、このゲームでは後者を使用しております。ゲームのたびに読みにくい魔法書を調べなければならない欠点はありますが、ディスクはMS-DOSで簡単にコピーできますから、バック・アップ作成やハード・ディスクへのインストールが可能です。

症状：「ブランク・ディスク」って何？　どこにあるの？

原因：？？？
対処：専門店や電気店で購入
メモ：「ブランク・ディスク」とは、未使用ディスクのことです。このゲームに付属しているディスクではありません。

症状：ゲームが面白くない

原因：...
対処：ゲーム同封のはがきやサポート・シートに文句を書いて弊社に送る。あるいは面白いゲームやシナリオを考えて、弊社に送る。

症状：MS-DOSって何？

原因：...
メモ：MS-DOSは、あなたのパーソナル・コンピュータを動かすための、重要なソフトです。MS-DOSを使いこなせば、ほとんど何でも（？）できますし、またこれを使うこと自体が、非常に楽しいものです。持っていない人は今すぐ買いに出掛けましょう。

第11章　ユーザー・サポート＆修理

このゲームに関するお問い合せやご質問は、以下の宛先にお送りください。
〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷5-26-5

㈱ホビージャパン　第5制作課
tel 03-354-9341（月〜金、11:00〜12:00,13:00〜18:00）

ただし、電話によるお問い合せは、急を要するもの——たとえば

「マニュアルの通りにセットしてもゲームが始められない」
「ゲーム中にディスクのエラーが発生した」
「ディスプレイから怪物が出てきて僕の脚を食べている」

といったものだけに限らさせていただきます。なお、その際にはゲームの内容物をお手もとにご用意ください。

ストーリーに関するご質問は、必ず

「記入済のサポート・シート（このマニュアルに付属のものあるいはコピー）」と「住所氏名を記入し、切手を貼った返信用封筒」が同封された封書

でお願いします。この条件を満たしていない封書やはがき（往復はがきを含む）でのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。また、MS-DOSやパーソナル・コンピューター般に関するご質問にもお答えできません。

◎製造上の欠陥によって、このゲームのディスクが破損していた場合は、記入済みサポート・シートを同封の上、弊社までお送りください。折り返し良品をお送りします。
それ以外の原因によるディスク損傷（「コーヒーがこぼれた」「フォーマットしてしまった」「ゴブリンにかじられた」や、エンベロープの裏面に書かれた禁止事項等によるもの）は、記入済みサポート・シートと1000円分の切手を同封の上、弊社にお送りください。修理・交換いたします。

第12章　読まなくてもいいデザイナーズ・ノート

〝これらはすべて虚構である。当然のことながら。〞

◎海外作品の移植でもないのに英語つかいやがって...

さて、〝ブラック・レインボウ〞をプレイされれば、アイテムやスペルの名称がほとんど英語であることが判るだろう。これはわざとである。

私がRPGを始めたのは、大学生の頃であった。今から６〜７年前のことである。日本語版などなかった時代であるから、すべて英語であった。それゆえ、私の頭の中には「RPG＝英語」という式が完成しているのである。だって、日本語じゃ格好わるいもん。騎士の武器は「swordとlance」であって、「剣と長槍」でも「ソードとランス」でもないのだ。

◎モンスターは全部敵だ？

今回、かなり苦労したのが登場モンスターの選択である。われわれの地球とは別の世界を舞台としているため、「メドゥーサ」「ジン」「ヴァルキリー」など、あまりにも有名な（神話的）モンスターを出すことに大きな抵抗を感じたのである。こちらの背景世界に、かれらの背景世界が浸透してくるのが怖かったのだ。そこで、こういった「背中に世界を背負った」モンスターをできる限り避け、比較的マイナーなモンスター、オークやエルフちゃんのような基本的RPGモンスター、そしてオリジナル・モンスターで構成している。

◎テーブルトークRPGとコンピュータRPGは偉い違い？

テーブルトーク派は、コンピュータRPG（以下CRPGと略）は次の点でテーブルトーク（TTRPG）に劣っていると言う：

①プレイヤーが１人なので、RPGの真髄たるべき「協力」と「コミュニケーション」が欠落している
②人工知能でも導入しない限り、RPGの本質である「キャラクターは何でもできる」が不可能

だが待て。それはちと違うぞ。

まず①だが、これはTTRPGの特徴ではあっても、特長とは言えないのではないか。「協力とコミュニケーションが云々」なんてのは、数年前に流行したRPG害悪論に対するRPG側のお題目にしか過ぎないのだ。RPGだろうがシミュレーション・ゲームだろうが、協調性のない奴は何をやったところで所詮は同じなのだ。

英雄の影には死者が必ずつきまとう。そう、主人公の仲間の誰かが死ななければ、話は盛り上がらない。だが、TTRPGではプレイヤーのキャラクターを殺すなんてできないし、たとえ死んでもすぐに復活しやがる。それどころか、明確な主人公すら設定できない。なぜなら、マスターの前にすべてのプレイヤーは平等でなければならないからだ。一方、プレイヤーが1人のCRPGなら、そのプレイヤーが主人公を決めて、彼または彼女以外のキャラクターを死に役——「俺にかまうな、早く逃げるんだ」——とすることができる。もしFRPGをフロドやエルリックやコルムやホークウィンドなどの疑似体験とするならば、TTRPGよりもCRPGの方が「本物」に近いはずだ。そうだろう？TTRPGにおいて、自分の操るたった1人のキャラクターが他人のキャラクターの露払いで死んでしまうなんて考えられないではないか。ただし、死んだキャラクターのプレイヤーがすぐに次の言葉をつぶやく場合は別だ。「うぇーん、早く生き返らせてくれよぉ〜」あるいは「ケッ、やっと糞キャンペーンから解放されたぜ。こいつ（マスター）のゲームなんざ二度と参加しねぇぞ」

②について。実際のところ、TTRPGは「キャラクターが何でもできる」のではなく、「キャラクターは何でも試みられる」のではあるが、まあCRPGがコンピュータRPGである以上プレイヤーの自由度はTTRPGの方が大きいことは否定できない。二十年、いや十年後はどうなるか判らないけれども。

さはさりながら、TTRPGに無制限な自由はない。カジノで所持金が65535GPになるまで賭けまくるとか、ストーリー進行を無視してモンスター殺しで経験点稼ぎなんて、マスターや他のプレイヤーが存在しないCRPGだけしかできないのだ（無論、だからCRPGがエライなどとは間違っても言わないが）。

で、結局、私が何を言いたいかというと、TTRPG派もCRPG派も手を取り合って仲良くしようではないか、どうせ俺たちゃ日陰者、似た者同士で傷を舐め合ってペロペロ——ではなく、別に何も言いたいわけではない。ただ、このところちょっとTTRPGがCRPGに喰われているぞ。弊社発行の『RPGマガジン』をパーソナル・コンピュータ／ファミコン×誌のコーナーに並べている本屋を2ヵ所も見付けたぞ。いったいどうしたことだ。でもでも、第1回日本パソコンゲーム大会の会場で『RPGマガジン』を読んでいる美少年を見た時は感動したねえ。君は偉い。

——サバスの〝Heaven and Hell〟とグレゴリオ聖歌のCDを一緒に買ったAS

“ブラック・レインボウ” Credits :

Cover Art:	Akihiro Yamada
Illustration:	Akira Suzaki
Logo Design:	NEXT
Music:	Satoshi Nagashima
Package Layout:	Rieko Tsuzuki
Photo:	STUDIO R
Playtest:	Tomohide Iijima, Kohichi Fukaya, and Others
Produce:	Hobby Japan
Program:	WEDNESDAY

‘HARMONIA’ frpg SYSTEM:

System Design:	Bobby Cabot, Tadao Kamiya, and Akira Suzaki
Graphic Design:	Akira Suzaki
Dotting:	Akira Suzaki
Direction:	Akira Suzaki

PROGRAM:

Main Program:	Bobby Cabot
Device Drivers:	Tadao Kamiya

‘BLACK RAINBOW’ SCENARIO:

Direction:	Akira Suzaki
Story:	Akira Suzaki

〝ブラック・レインボウ〟　ユーザーズ・マニュアル

1990年8月20日　発行

編著：株式会社ホビージャパン
印刷：三共グラビヤ印刷株式会社